

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### II.1. Tinjauan Pustaka

#### II.1.1. Pengertian Toko atau Ruang Usaha

Sebuah toko atau *otlet* berupa faktor internal, yaitu berupa dorongan untuk membeli sebuah barang atau benda yang baru. Faktor eksternal, yaitu adanya promosi dari toko dan penataan ruangan yang baik, namun memang terbukti, selain strategi promosi, bisa melalui penataan ruangan interior toko untuk menarik pengunjung untuk masuk melihat-lihat koleksi yang ada didalamnya.



Gambar II.1.1. Buku karya Oleh Yosica Mariana, berjudul “30 Desain Interior Ruang Usaha”  
(Sumber: Yosica Mariana-2015)

Buku ini sebagai referensi untuk menata estetika ruangan toko yang juga memiliki pengaruh yang nyata dalam mengembangkan suatu bisnis. Mengedepankan berbagai *furniture* dan konsep sesuai dengan toko yaitu *Industrial*. Konsep yang banyak menggunakan material-material daur ulang atau bahan-bahan industri, seperti kaca, besi serta aluminium untuk menunjang

kenyamanan pengunjung dan desain yang tidak membatasi ruang gerak pengunjung yang sangat dinamis.

### II.1.2. Pengertian Konsep Industrial

Gaya Industrial biasanya menggunakan warna monokromatik dan terkesan maskulin. Seperti gaya rustic, beberapa material yang digunakan juga terkesan kasar seperti logam dan baja yang sengaja diekspos untuk menunjukkan karakternya. Material yang digunakan memakai bahan-bahan daur ulang atau bahan *industry* seperti kaca, besi, aluminium yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadikan interior yang menarik.



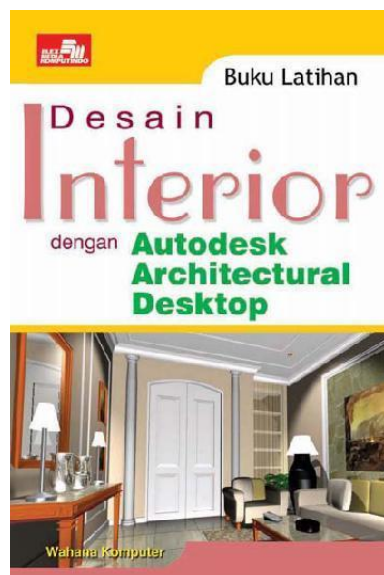
Gambar II.1.2. Buku karya Oleh Vani Anggres Wita, berjudul “Inspirasi Desain Interior”  
(Sumber: Vani Anggres Wita -2015)

Buku ini menjadi referensi pengkarya, karena pengkarya memilih konsep Industrial pada Perancangan Toko *ACD Brand*. Konsep *Industrial* yang digunakan adalah konsep yang banyak menggunakan material-material daur ulang atau bahan-bahan industri, seperti kaca, besi serta aluminium. Pada Toko Baju

Bekas *ACD Second Brand* ini banyak menggunakan bahan aluminium dan baja terutama pada penggunaan booth dan *plafond* nya.

### II.1.3. Perancangan Desain Interior

Seorang desainer ada baiknya mendiagnosis masalah terkait dengan dua hal mendasar yaitu, *Design brief* dan kendala-kendala awal. *Design brief* adalah masalah yang dikemukakan oleh pemberi tugas atau dalam hal ini *client*. Sedangkan kendala adalah masalah yang menghambat terwujudnya fasilitas ruangan tersebut.



Gambar II.1.3. Buku karya Wahana Komputer, berjudul “Desain Interior dengan Autodesk, Architectural, Desktop”  
(Sumber : Wahana Komputer -2010)

Pada tahap perencanaan ini, perancangan interior dikerjakan melalui tahapan mengumpulkan data-data, membuat rencana desain, serta melakukan pengawasan secara berkala. Tujuan buku ini, mempermudah pengkarya dalam membuat perancangan Desain Interior, khususnya pada Perancangan Toko *ACD Brand* ini.

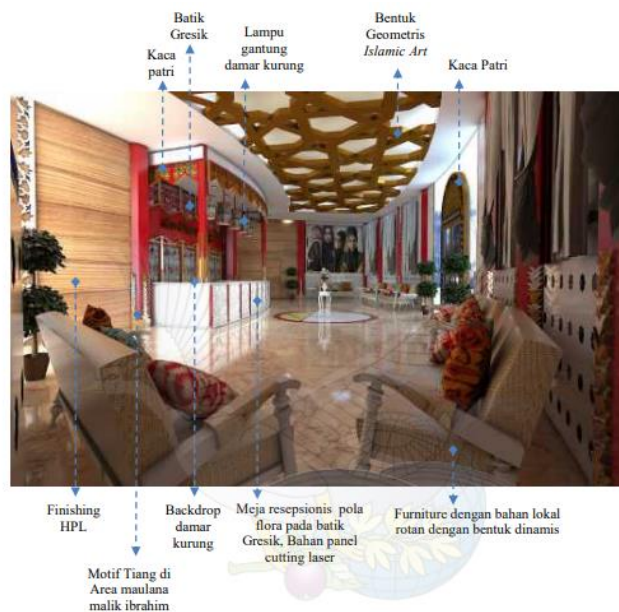
## **II.2. Studi Literatur**

Judul karya tugas akhir ini adalah “**Perancangan Desain Interior Toko ACD *Second Brand* Konsep Industrial**”. Sebelum menguraikan konsep dari karya pengkarya, ada beberapa tinjauan karya-karya lainnya yang telah diselesaikan oleh beberapa pembuat karya. Studi Literatur ini dimaksudkan untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat dengan sebaik-baiknya, dan menjadi sebagai acuan karya pengkarya. Berikut dibawah ini beberapa tinjauan karya Interior yang pengkarya ambil sebagai tinjauan dalam mendesain :

### **II.2.1. Perancangan Interior Butik Busana Muslim An-Nisa Di Kota Gresik**

Menurut Maulidiah Purnama Laili dalam jurnal Ilmiah Desain Interior dengan judul “Perancangan Interior Butik Busana Muslim An-Nisa Di Kota Gresik”. Desain Perancangan Butik Busana Muslim An-Nisa menawarkan sebuah rancangan interior butik busana muslim dengan sentuhan budaya lokal di Gresik. Perancangan Butik Busana Muslim An-Nisa mencoba mengangkat beberapa Arsitektur Islam yang ada di Gresik dengan menambahkan sentuhan budaya lokal yang ada di Gresik. Arsitektur Islam di Gresik kebanyakan berasal dari Timur Tengah dengan ide Visual Islamic Art berupa elemen-elemen Geometris Islamic Art yang bisa dilihat pada Masjid-Masjid yang ada di Gresik, Masjid Agung, Masjid Jami’ Gresik, selain Arsitektur Islam dengan visual Islamic Art, Arsitektur Islam dengan visual budaya lokal juga bisa dilihat pada bangunan area makam Sunan Giri dan Sunan Maulana Malik Ibrahim.

Gaya eklektik digunakan dalam perancangan interior Butik busana muslim An-Nisa, karena butik busana muslim An-Nisa menawarkan sebuah rancangan interior butik muslimah dengan sentuhan budaya lokal di Gresik. Perancangan Butik Busana Muslim An-Nisa mencoba mengangkat beberapa Arsitektur Islam yang ada di Gresik dengan menambahkan sentuhan budaya lokal yang ada di Gresik. Arsitektur Islam di Gresik kebanyakan berasal dari Timur Tengah dengan ide visual Islamic Art berupa elemen-elemen Geometris Islamic Art yang bisa dilihat pada masjid-masjid yang ada di Gresik, Masjid Agung, Masjid Jami', selain Arsitektur Islam dengan visual Islamic Art, Arsitektur Islam dengan visual budaya lokal juga bisa dilihat pada bangunan area makam Sunan Giri dan Sunan Maulana Malik Ibrahim. Sentuhan produk budaya lokal Gresik yang berupa produk kesenian Gresik berupa Damar kurung dan batik Gresik. Sebelum melakukan identifikasi pemilihan gaya yang akan diaplikasikan sesuai hasil observasi di lapangan, perlu adanya pemahaman tentang ragam hias, terutama (Islamic Art, dan beberapa kearifan lokal Gresik) sebagai referensi.



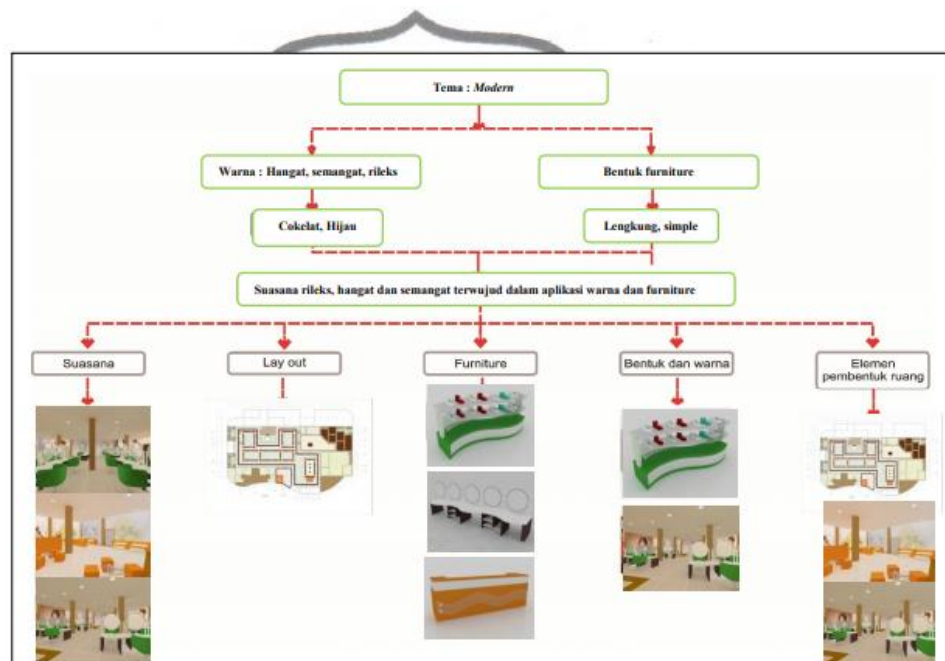
Gambar II.2.1. Perancangan Interior Butik Busana Muslim An-Nisa Di Kota Gresik  
(Sumber : Maulidiah Purnama Laili-2016)

Berdasarkan referensi perancangan butik ini dengan sentuhan 2 konsep yang berbeda dan memanfaatkan berbagai macam hal seperti pemilihan material, bahan, bahkan bentukan sehingga secara tidak langsung memiliki pengaruh dari kedua gaya desain tersebut. Pengkarya akan merancang sebuah *took/store* seperti perancangan butik ini, hanya saja pada perancangan toko *ACD Second Brand* memakai konsep Industrial yang menggunakan sentuhan *modern*. Memanfaatkan fasilitas daur ulang yang ada seperti aluminium, kayu dan baja bekas.

### II.2.2. *Fashion And Beauty Center* di Surakarta (dengan Konsep *Modern*)

Menurut Dinda Agustina Retnoutami dalam jurnal Ilmiah Desain Interior dengan judul “*Fashion And Beauty Center* di Surakarta (dengan Konsep *Modern*)”. *Fashion And Beauty Center* adalah sebuah bangunan yang berfungsi sebagai wadah kegiatan memperbaiki penampilan untuk tubuh yang ditawarkan

dan tempat dimana terdapat bantuan dalam berbusana dan berdandan dalam waktu yang tidak terlalu lama. Perpaduan antara tempat *treatment* kecantikan dan toko pakaian bertujuan agar masyarakat bisa mendapatkan tempat berbagai *fashion* dan *beury care* dalam satu wadah, mengingat aktivitas yang mempunyai keterbatasan waktu mereka yang sibuk dengan pekerjaannya. Adapun aktivitas tersebut meliputi kegiatan konsultasi, perawatan kecantikan dan kegiatan berbelanja. Aplikasi tema yang digunakan pada interior *Fashion And Beauty Center* ini adalah *modern* yang terlihat dari elemen-elemen interiornya (lantai, dinding, dan plafond). Konsep yang akan diterapkan pengkarya pada perancangan ini adalah Industrial.



Gambar II.2.2. *Fashion And Beauty Center*  
(Sumber : Dinda Agustina Retnoutami-2010)

Perancangan *Fashion And Beauty Center* menjadi acuan pengkarya mengambil sedikit konsep *modern* dan tata letak pada bagian *Fashion*, dengan

fasad bangunan yang memiliki konsep *Industrial* pada perancangan interior toko tersebut.

### **II.2.3. Perancangan Indoor Modular Booth Display untuk Produk Fashion**

Menurut Kevin Hartanto Filbert dalam Jurnal Intra Desain Interior Vol. 5 No.2 dengan judul “Perancangan Indoor Modular Booth Display untuk Produk Fashion”. Perancangan Indoor Modular *Booth Display* untuk Produk Fashion Karya perancangan ini meninjau dari beberapa perancangan sejenis dari perancangan yang sebelumnya, yang berjudul Perancangan Modular Indoor *Booth* untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan yang membahas perancangan *booth* dengan sistem *knockdown*, sistem modular dengan fungsi sebagai display dan storage. Perancangan yang berjudul Perancangan Indoor Shape Changing Fashion Pop-Up Store dengan sistem *Knockdown* yang membahas sistem *knockdown* yang dapat dibongkar pasang dan dapat berubah bentuk. Perancangan Compact Booth untuk Produk Pakaian dan Aksesoris Pada Indoor Market yang membahas sistem *knockdown*, penggunaan hardware, dan modular set. Perancangan Indoor Modular Meuble untuk Booth Fashion Pop-Up Market di Surabaya yang membahas sistem *knockdown* dan sistem lipat. Dalam perancangan yang sudah dilakukan, perancang menggunakan acuan utama dari perancangan sebelumnya yang berjudul Perancangan Modular Indoor Booth untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan, dimana pada perancangan yang baru, menggunakan sistem modular dan *knockdown* yang disempurnakan dan diaplikasikan pada desain yang baru. Untuk membantu perancangan yang dibuat, perancang juga menggunakan



pedoman dari literature yang ada. Pameran adalah sebuah tampilan yang menstimulasi dan menguak ketertarikan terhadap produk, ide, maupun sebuah organisasi. Pameran sendiri diorganisir dan diatur untuk menyediakan kesenangan dan pencerahan bagi beberapa pengunjung khusus (tenant) dan bisa digunakan untuk mengedukasi, mengiklan dan menyebarkan produk tertentu. Elemen pembentuk ruang yakni adanya tempat, sirkulasi dan objek. Pengguna boleh bekerja dalam satu tempat yang sama, namun pengalaman yang didapatkan berbeda karena pekerjaan yang berbeda menyebabkan mereka mengalami area sirkulasi yang berbeda dan area kerja yang berbeda.



Gambar II.2.3. Perancangan Indoor Modular Booth Display untuk Produk Fashion  
(Sumber : Kevin Hartanto Filbert-2017)

Perancangan Desain *Booth* ini menjadi acuan pengkarya untuk memilih *Booth* apa saja yang cocok digunakan dalam Perancangan Toko ACD *Second Brand*.

Penggunaan material-material di Perancangan *Booth* ini sangat mencirikan nuansa Industrial yang membantu konsep perancangan agar tidak menggunakan material yang monoton dengan tema warna yang sama.